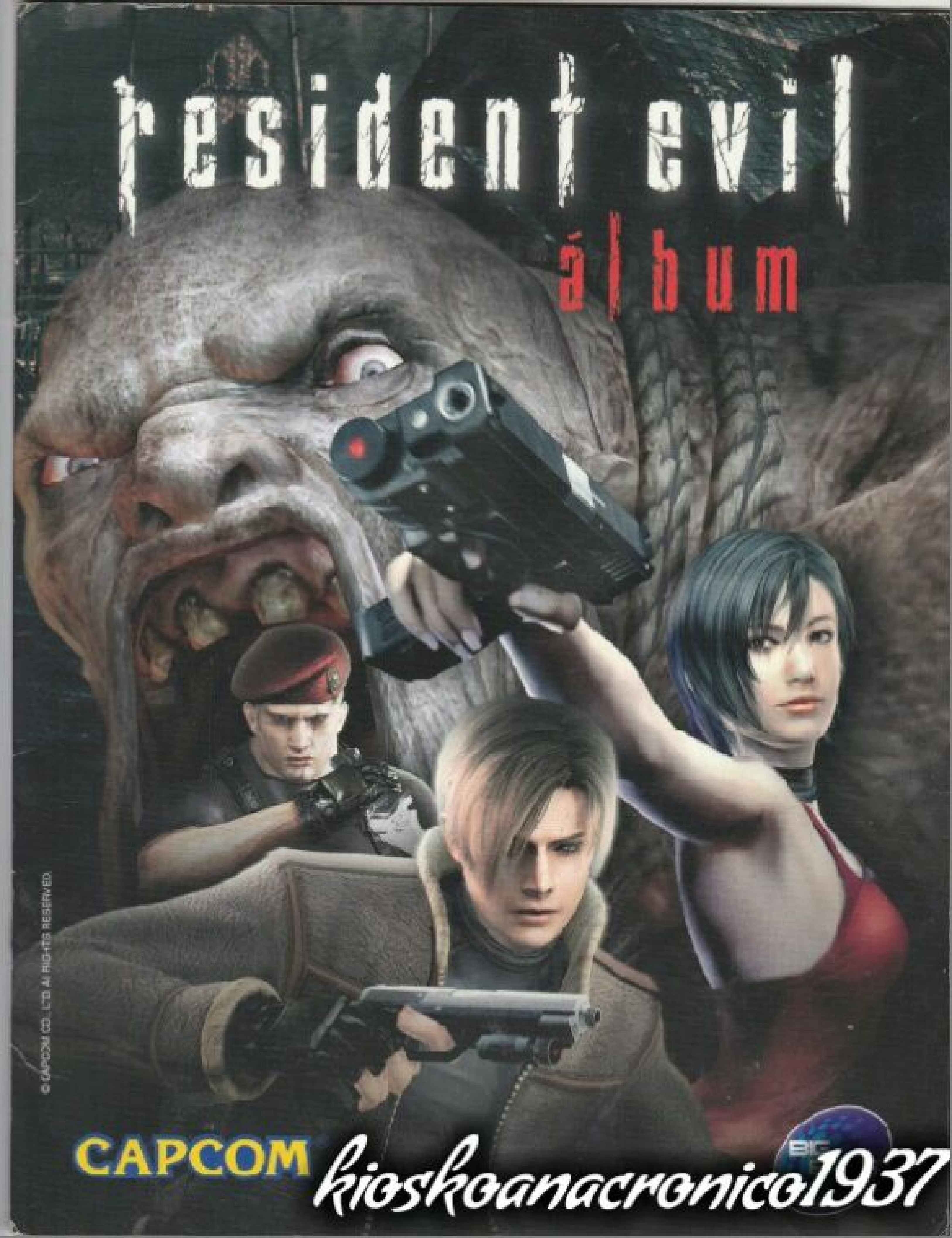

resident evil
álbum
CAPCOM
© CAPCOM CO., LTD Al RIGHTS RESERVED.
kioskoanacronico1937



resident evil
álbum

Resident Evil, es el mejor juego de Survival Horror producido en la historia de los videojuegos. Este juego ícono, es además precursor de importantes y novedosas mecánicas de juego que después serían utilizadas por todos los títulos de este género.

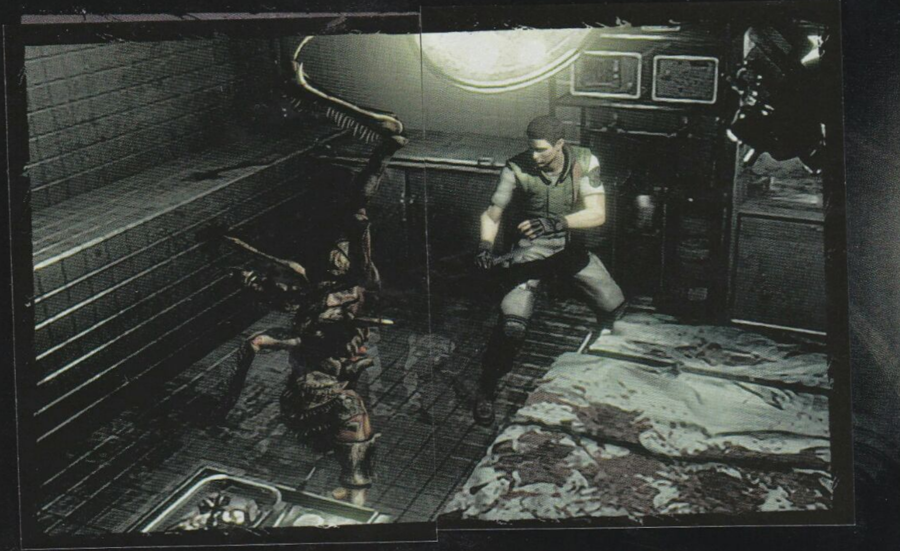
Sus gráficos en 3D y los ángulos de cámara cuidadosamente establecidos, fueron una gran novedad en 1996. Fue portado a muchas plataformas logrando llegar a videojugadores en todo el mundo.

Dirigido por **Shinji Mikami** en Capcom, Resident Evil nos cuenta las aventuras de **Chris Redfield** y **Jill Valentine**, miembros de la fuerza de elite **S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Service)**. En un comienzo, estos personajes debían investigar unas extrañas desapariciones en la zona boscosa de la mansión de **Raccoon City**, en el camino quedan atrapados en una mansión infestada de zombies y extrañas criaturas. A partir de ese momento su misión se transforma en salir vivos de esta mansión y al mismo tiempo, descubrir sus secretos.

En las siguientes páginas serás testigo de las imágenes más importantes del mejor título de horror, nunca antes creado. Te invitamos a **coleccionar, recordar y revivir tus aventuras favoritas de Resident Evil**, en este espectacular álbum que Big Bang trajo para ti.







Durante el juego recibirás datos que te adentrarán en la narrativa de la historia. Además, deberás resolver puzzles a lo largo de todas tus aventuras en la mansión.

ANTÍDOTO | Para restablecer la salud del personaje existe un spray de primeros auxilios.

AÑO DE ESTRENO **1996**

Resident Evil

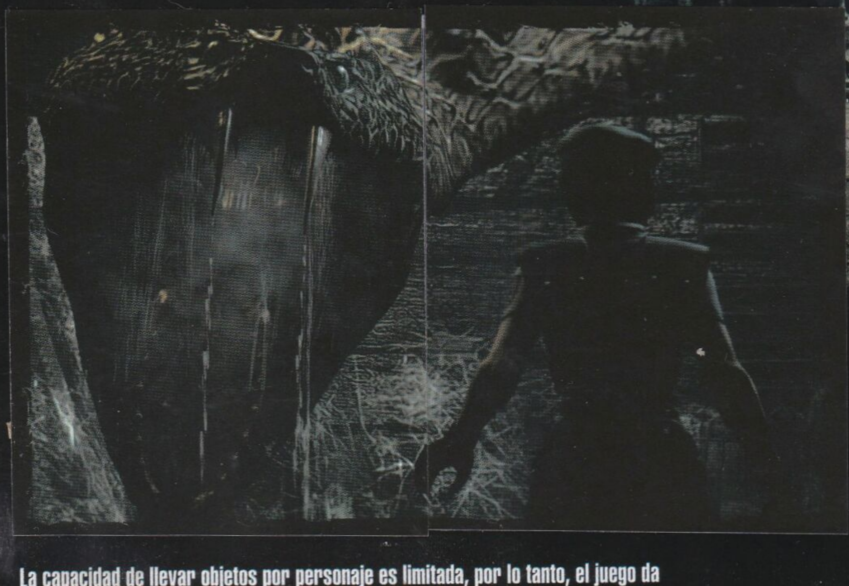
Extraños asesinatos comienzan a ocurrir cerca de **Raccoon City**; un grupo de elite de **S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Service),** es enviado a investigar los extraños fenómenos, lo que se transforma, en una carrera por sobrevivir a oleadas de zombies y monstruos.

Nacido el año 1996 para la plataforma PlayStation, este juego luego fue portado a Saturn, PS3, PS4, X-BOX 360, PC, DS, GameCube y Wii.



CHRIS REDFIELD

Miembro de S.T.A.R.S., hermano de Claire,
es el personaje principal, el más importante de toda la saga Resident Evil.
Anteriormente fue miembro de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos.



La capacidad de llevar objetos por personaje es limitada, por lo tanto, el juego da la posibilidad de guardarlos en la caja de almacenamiento, para un uso posterior.

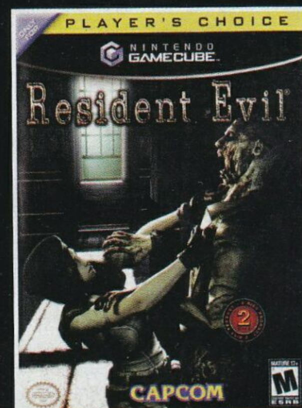




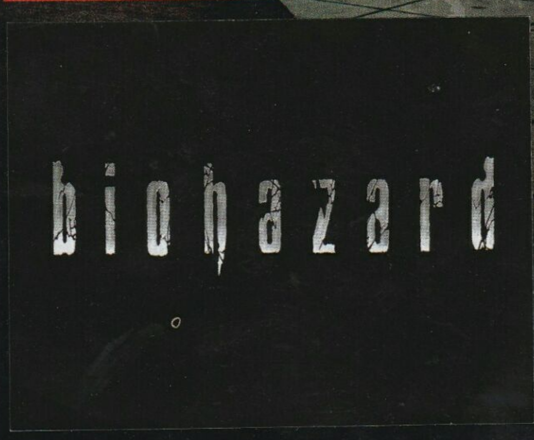
JILL VALENTINE

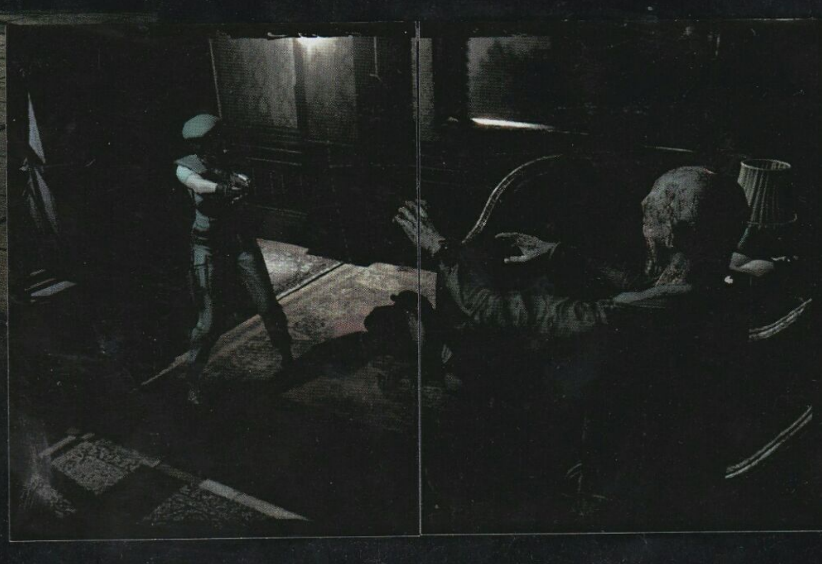
Miembro de S.T.A.R.S. en Raccoon City, especialista en tácticas de combate, trampas explosivas y cerraduras. Con el tiempo se dará cuenta que Umbrella Corp. no es sólo una empresa farmacéutica.





"Biohazard" es el nombre original de este juego en Japón. A Chile y Estados Unidos llegó con el título de Resident Evil.







BARRY BURTON

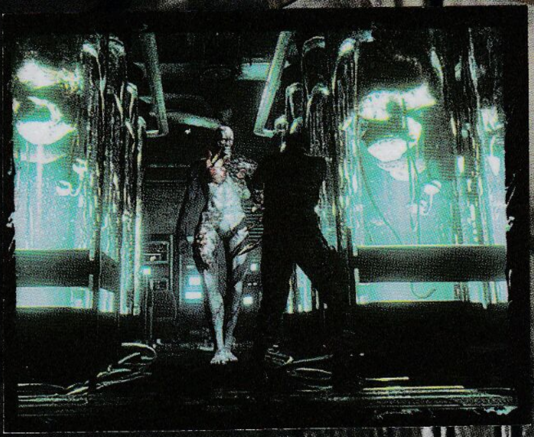
Antes de ser parte de S.T.A.R.S. estuvo en el S.W.A.T. como especialista en armas. Antes fue activista contra Umbrella Corp.



UMBRELLA CORP.

Es una farmacéutica corrupta, fundada en 1968. Se dice que es la creadora del Virus T, el que fue esparcido intensionalmente para su testeo final en humanos. Umbrella Corp. crea, clasifica y experimenta sus armas biológicas en humanos. Su objetivo final: vender estas armas a las milicias del mundo.

Resident Evil



24 de julio de 1998, Bosque de Raccoon City...

El equipo Alfa esta sobrevolando la zona forestal situada al noroeste de Raccoon City, donde están buscando el helicóptero de sus camaradas del equipo Bravo, desaparecidos en el transcurso de una misión de reconocimiento...

- "Chris, ¿lo has encontrado?"

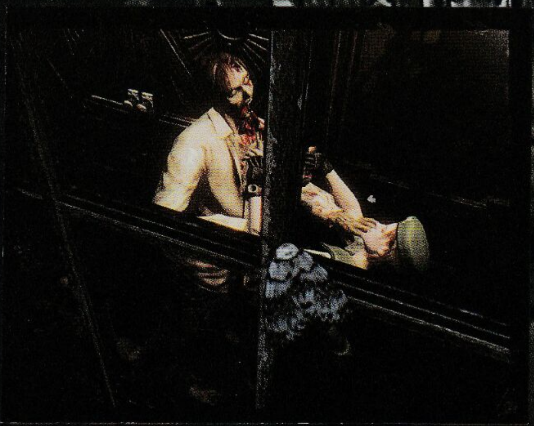
- "No, aún no".

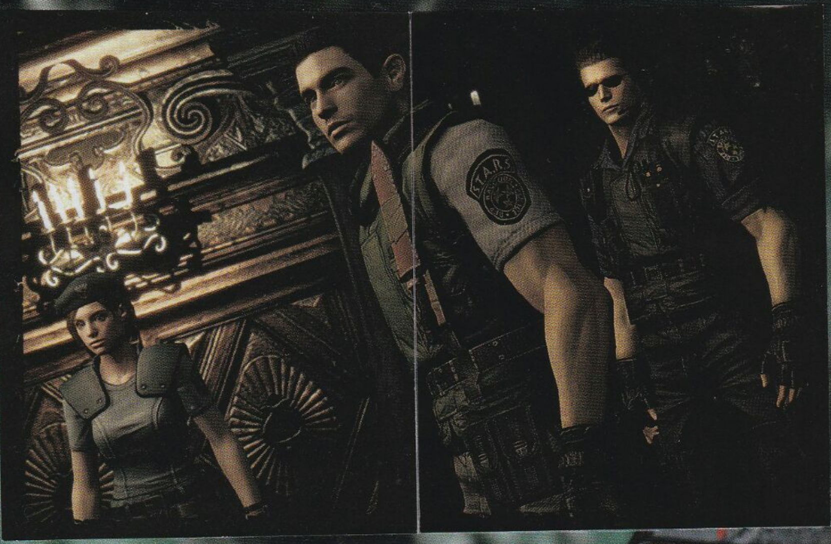
- "Se han dado misteriosos casos de asesinatos en esta zona de Raccoon City. Hay informes de extraños ataques a familias por grupos de 10 personas. Aparentemente, las víctimas habían sido devoradas".

- "¡Chris, mira!"

Este era el helicóptero del equipo Bravo. No había nadie dentro, pero curiosamente aún estaba el resto de su equipamiento.

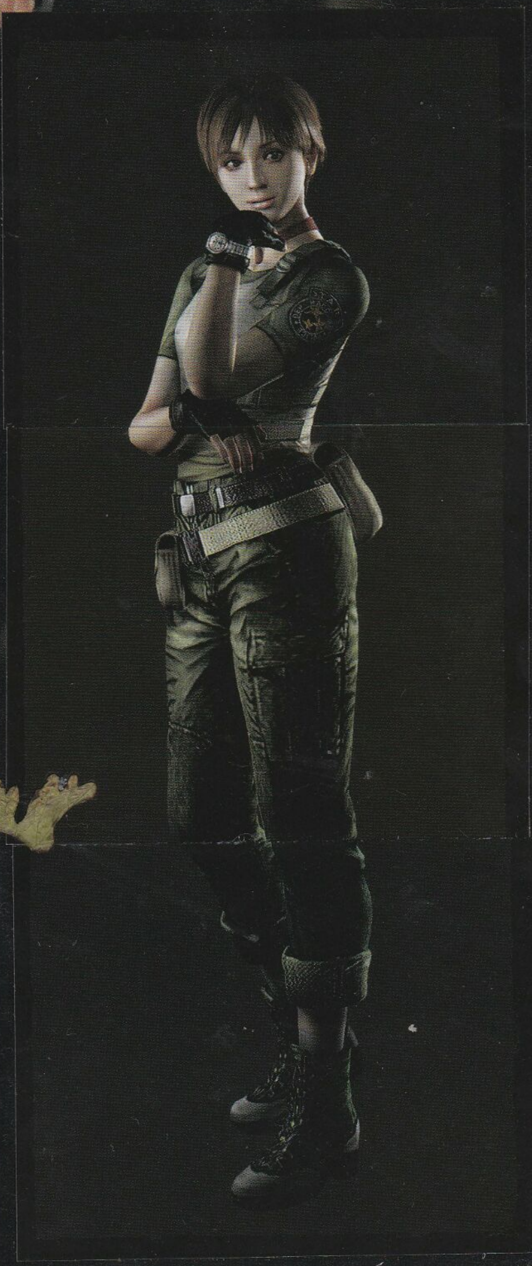
- "¡Hey!, ¡Ven aquí!
¡Joseph!
¡No, no te vayas!
¡Jill!, ¡corre hacia esa casa!
Ahora sólo quedamos tres miembros del S.T.A.R.S., el Capitán Wesker, Jill y yo. No sabemos donde está Barry".







Este juego venía con un ángulo de cámara de planos fijos, lo que ayudaba a causar miedo e incertidumbre.







MEDICINA

3 tipos de hierbas medicinales están presentes en el juego, las que puedes combinar para sanar distintos tipos de heridas o estados de los personajes.



Desde la aparición de este título, la franquicia de Resident Evil ha vendido 66 millones de copias.





PROGRESOS

Para salvar tus partidas debes usar una antigua máquina de escribir. Para esto, debes tener cintas de tintas que te servirán para guardar tus progresos.

Una de las características más importantes de este título es su banda sonora, magistral obra que te sumerge en un mundo oscuro y lleno de desconocidos temores.

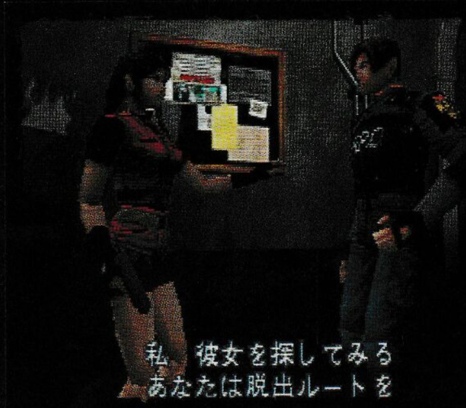
AÑO DE ESTRENO **1998**

RESIDENT EVIL 2

Originalmente desarrollado por Capcom para PlayStation, es la segunda entrega lineal del título de Survival Horror creado por **Shinji Mikami.**

La historia, situada dos meses después de los eventos de Resident Evil 1, nos cuenta las aventuras de **Leon S. Kennedy**, un policía sin experiencia en su primer día de trabajo y **Claire Redfield**. Claire, una estudiante que está dispuesta a dejar su vida para saber que pasó con su hermano. Este era un miembro de S.T.A.R.S. y fue enviado a revisar los extraños sucesos ocurridos en Raccoon City, un lugar cuyos habitantes fueron transformados en zombies por medio del arma biológica denominada **virus-T, desarrollada por la Farmacéutica Umbrella Corp.**

El juego, que se basa en resolver puzzles, exploración y combate, fue aclamado por la crítica debido a su gran calidad en historia y jugabilidad.



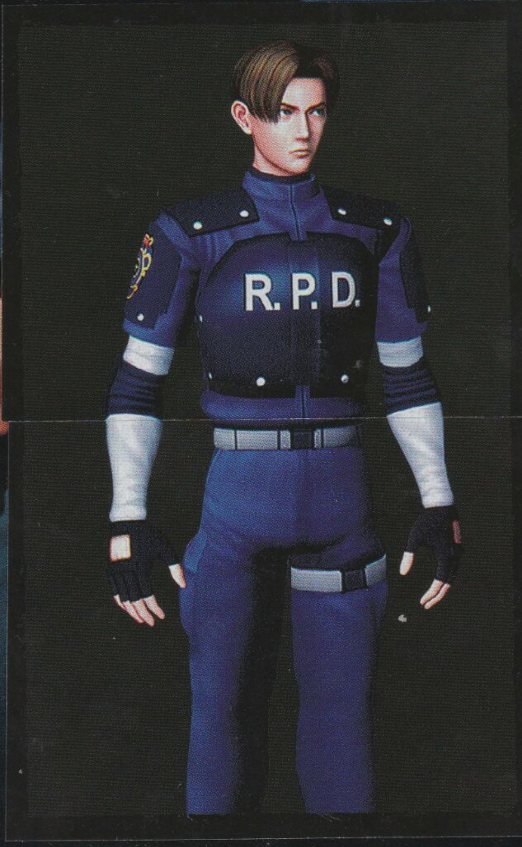




EQUIPAMIENTO

Los protagonistas están equipados con con limitados recursos; armas de fuego que se deben usar de manera inteligente y estratégica, si quieres llegar al final de la aventura y escapar con vida.





LEON S. KENNEDY

Es un oficial de policía novato, e ingenuo, con un fuerte sentido de la justicia y el deber, que por azares del destino, se ve envuelto en la catástrofe de Raccoon City, donde se encuentra y une fuerzas con Claire Redfield.

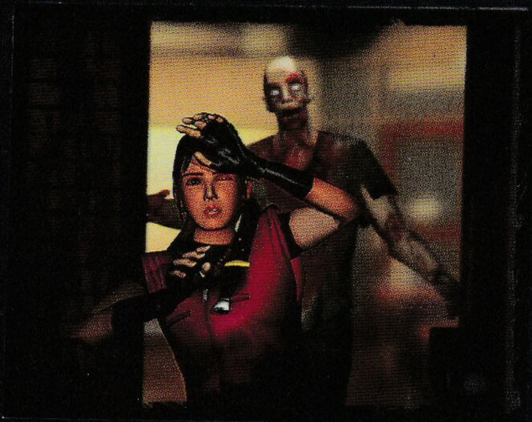


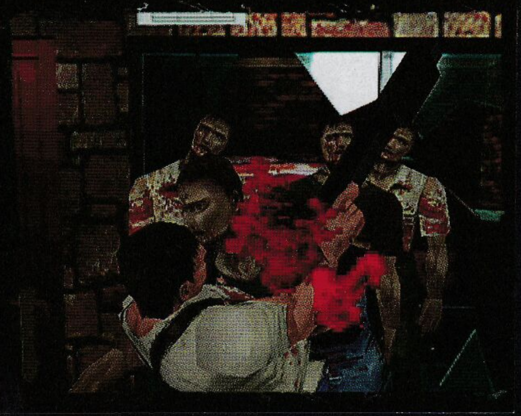


Uno de los aportes del título, tiene que ver con las posturas de los personajes. Por ejemplo, si éste está mal herido, su postura es con la mano en el estómago y sus movimientos más lentos. Así le da más realismo al juego.

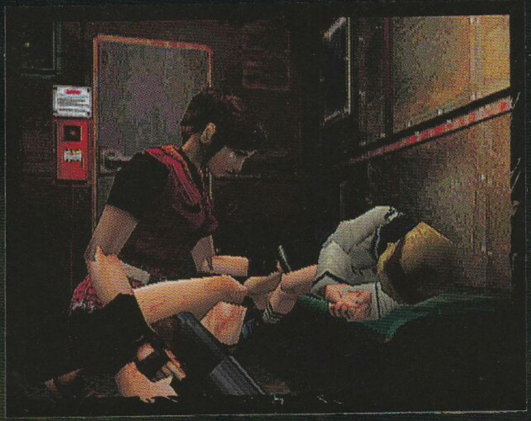
RESIDENT EVIL 2

Cuando **Leon S. Kennedy** y **Claire Redfield** los protagonistas de este capítulo, logran escapar, se encuentran con más sobrevivientes, pero una amenaza peor se gesta y ahora un nuevo virus se presenta: **el poderoso virus-G.**





Resident Evil 2 es uno de los mejores 100 juegos de la historia. Fue portado al PC, Nintendo 64, Dreamcast y GameCube.



ADA WONG

Está en busca de su novio John, quién es científico de Umbrella Corp., cuando es encontrada por Leon.



Resident Evil 2 vendió mas de 2 millones de copias en Japón, convirtiéndose en la franquicia más importante para esos años.







En el apartado de condición de personaje, dentro de los menú del juego, puedes ver varios datos asociados al mismo.
Por ejemplo: puedes ver tu estado de salud, esta información es clave para utilizar de manera eficiente los kits de recuperación que cargas en el inventario.





AÑO DE ESTRENO **1999**

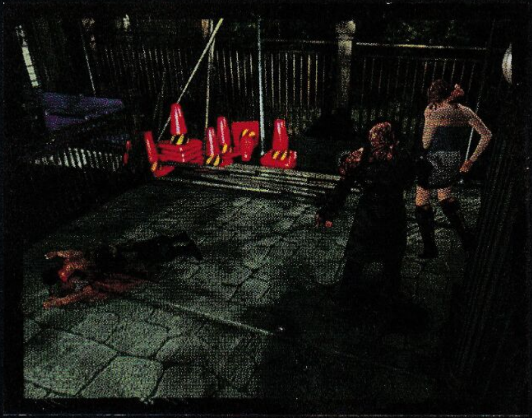
RESIDENT EVIL 3

N E M E S I S

Resident Evil 3: Nemesis o **Biohazard 3: Last Escape**, nombre bajo el cuál se conoce en Japón, es un increíble juego de Survival Horror desarrollado para la consola de PlayStation en el año 1999.

Este juego nos muestra las aventuras de **Jill Valentine** y su esfuerzo por escapar de la amenaza biológica en Raccoon City, y a **Nemesis,** el villano protagonista de turno, cuya misión es perseguir a los policias de S.T.A.R.S., evolucionando en el transcurso de la aventura.

El primer contacto entre **Nemesis** y **Jill Valentine** sucede en las afueras de la estación de policia, donde **Brad Vickers, un ex doctor convertido en zombie,** es asesinado.



PUNTO DE VISTA

Se mantiene la visión en tercera persona en la visión del jugador.



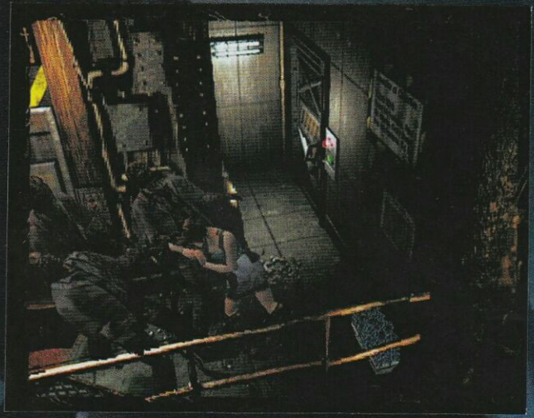


ENEMIGOS

El jugador debe recorrer Raccoon City, enfrentarse a zombies y a Nemesis, en una frenética lucha contra la muerte.









SÚPER ARMA

Dependiendo de tus decisiones como jugador, puedes obtener un cañón de riel; esta arma súper poderosa es la única manera efectiva de acabar con Nemesis.





NEMESIS

La principal característica de este infectado, es que puede perseguirte por todo el juego y operar armas de manera inteligente. Además, tiene la capacidad de vestir un chaleco antibalas.

RESIDENT EVIL 3

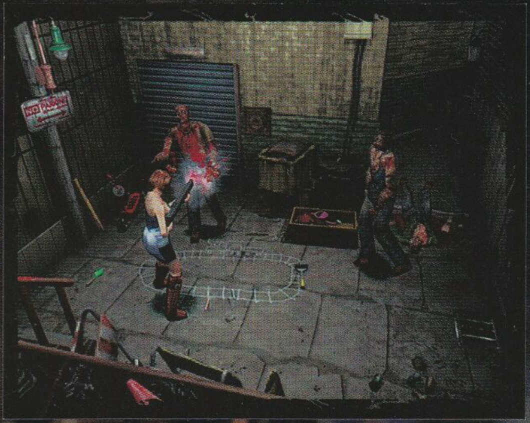
N E M E S I S

Desde su estreno en 1999, Nemesis se convirtió en el personaje antagónico más reconocible de Resident Evil. Revistas y sitios de internet especializados lo ubican entre el top 5 de los enemigos más simbólicos de la historia de los videojuegos.





Actualmente, ha vendido más de 3,7 millones de copias a nivel mundial, coronándolo como la quinta entrega más vendida de la franquicia.



BIOHAZARD 3
LAST ESCAPE







MISIÓN

En tu recorrido por el juego, deberás recolectar diferentes tipos de materiales, que te ayudarán a la creación de artefactos e implementos que serán claves en el desarrollo de la aventura.



Resident Evil 4, también conocido como Biohazard 4, es un juego de disparos en tercera persona, lanzado para la consola GameCube de Nintendo, publicado por Capcom, en el año 2005.

La historia del juego transcurre 6 años después de los eventos de Resident Evil 2 y nos permite conocer al agente especial del Gobierno de Estados Unidos, **Leon S. Kennedy**, quién es enviado a rescatar a **Ashley Graham, hija del presidente norteamericano**, quién se encuentra desaparecida.

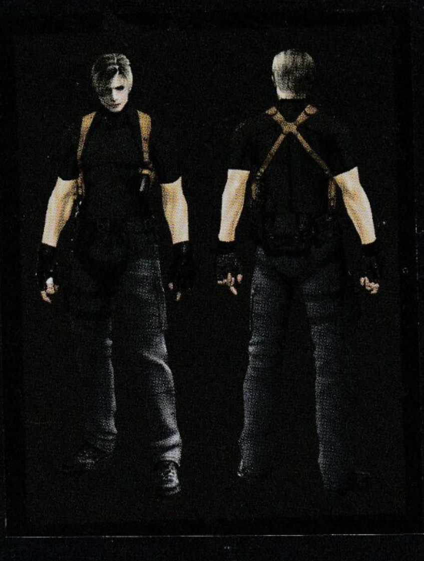
Leon en su búsqueda, es trasladado a un área rural de Europa, donde debe enfrentarse a hordas de violentos habitantes llamados **"Los Ganados"**.

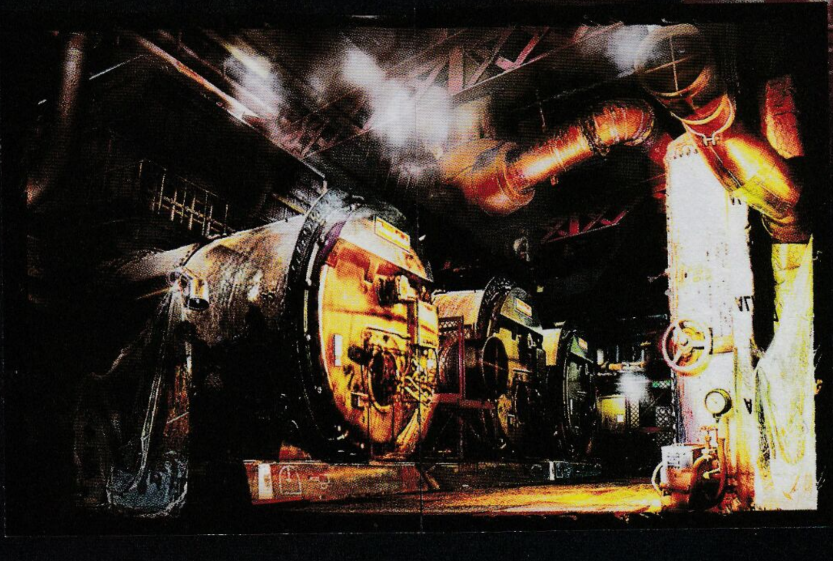
AÑO DE ESTRENO **2005**

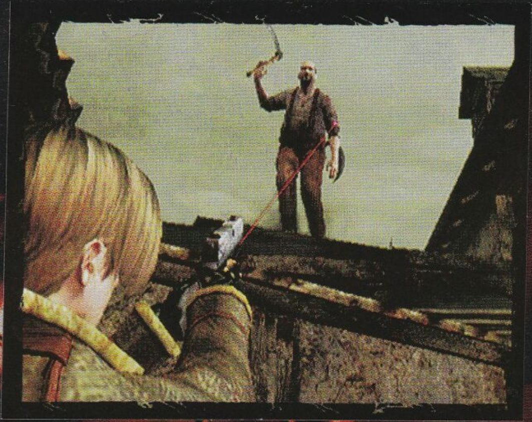
4 resident evil

Es aquí donde Leon se reunirá con la misteriosa agente y espía **Ada Wong**, uno de los personajes más reconocibles de esta saga.

El juego fue aclamado por la crítica, teniendo los mejores puntajes para el año de su lanzamiento en sitios y revistas especializadas. Fue elegido El Mejor Juego del Año 2005, en los Video Game Awards, por la revista Nintendo Power y el sitio Game Informer.

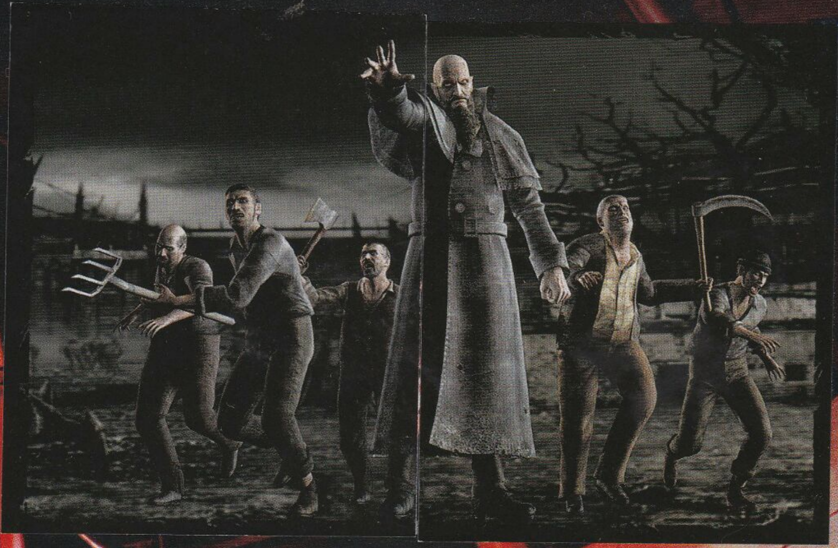






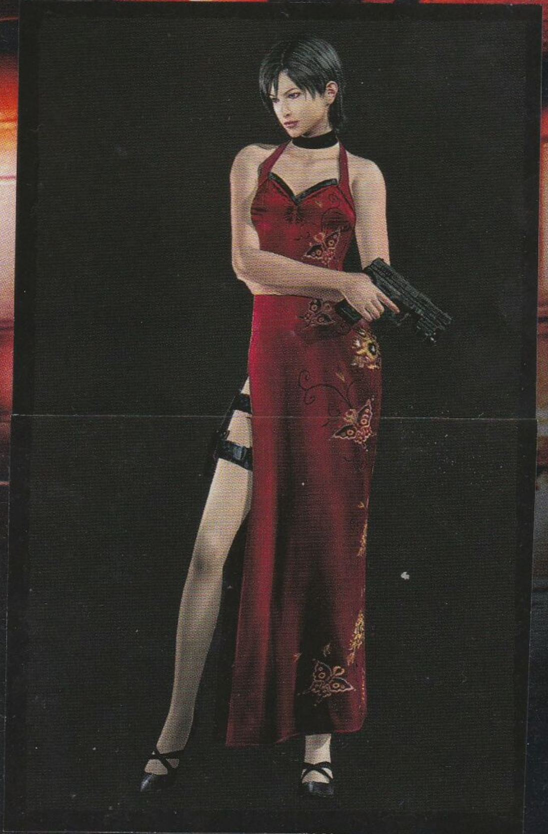
PERSPECTIVA

El juego populariza la visión sobre el hombro, en perspectiva en tercera persona. Otro elemento clásico que aporta Resident Evil al mundo de los videojuegos.









La versión de GameCube de Resident Evil 4, alcanzó las 320.000 unidades vendidas en Estados Unidos en 20 días. La versión europea vendió la totalidad de sus 200.000 unidades en 20 días. Para enero de 2006, 3 millones de copias fueron enviadas para satisfacer las necesidades del mercado.

LOS ZOMBIES DE



RE 1



RE 1



RE 3

Otra de la apariciones de este personaje de culto Nemesis es en el título Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica.

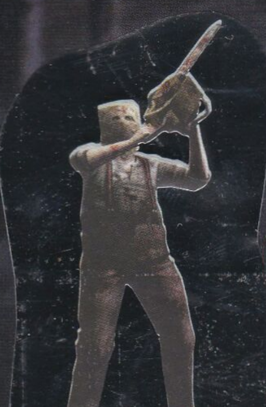




RE 4



RE 4



RE 4



RE 4



RE 4

LA SAGA
resident evil

RE 4



RE 5

Los infectados de Resident Evil 5 llevan por nombre "Majini", que significa "malos espíritus".

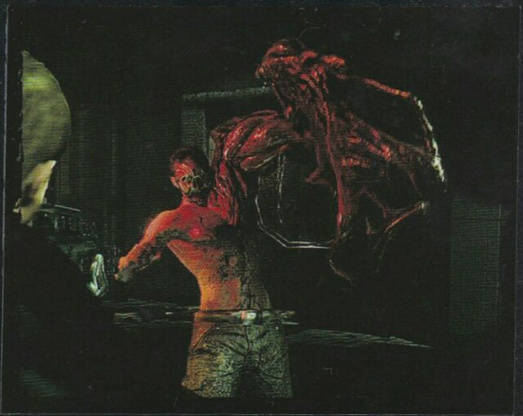




RE 4

RE 4





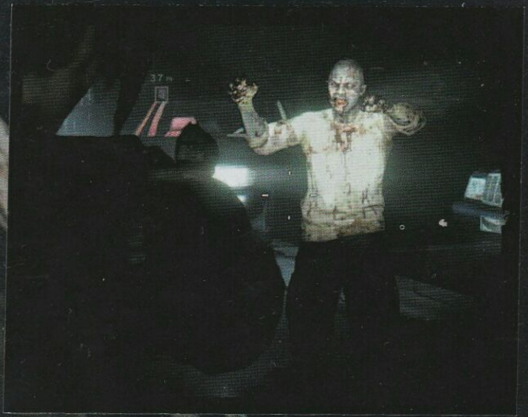
RE 6



RE 4



RE 0



RE 6





NUEVA APARIENCIA

Chris Redfield reaparece con un rediseño que no convenció a muchos; un cuerpo musculoso que buscaba enfatizar que se trata de una aventura de acción.

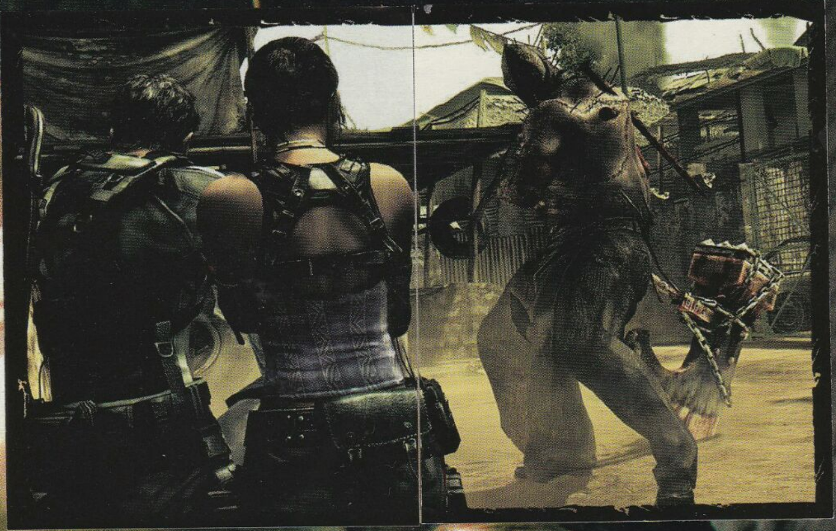
AÑO DE ESTRENO **2009**

RESIDENT EVIL 5

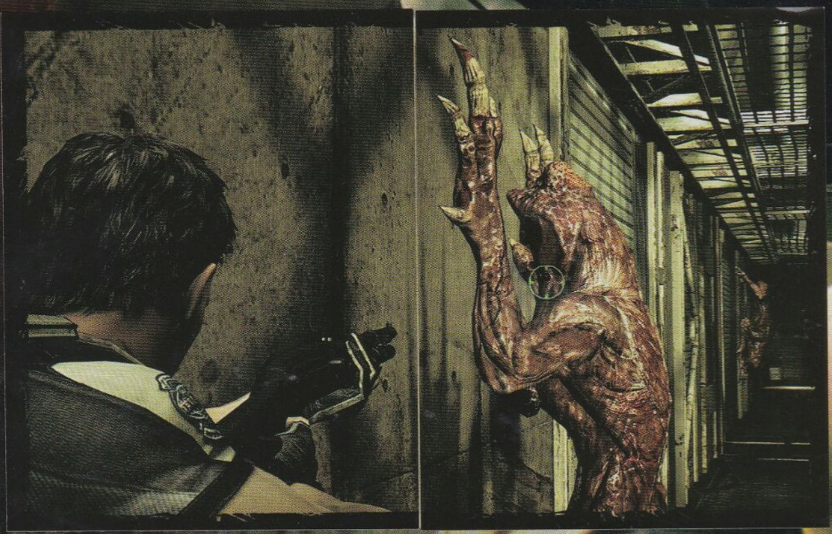
El primer juego de Resident Evil que fue creado para consolas HD, también es el primero desde la salida de **Shinji Mikami**, uno de los genios detrás de la franquicia original. Fue estrenado el 5 de marzo del 2009 para X-BOX 360 y PS3. La versión de PC se estrenó en septiembre del mismo año.

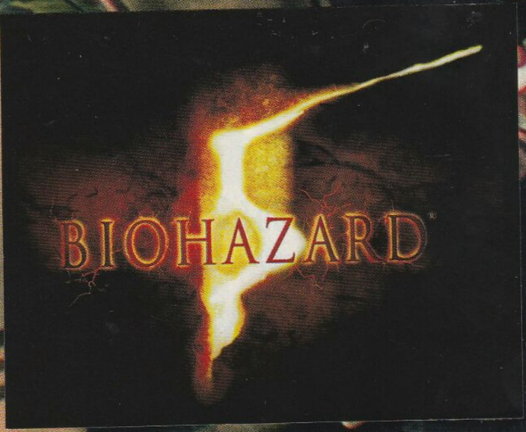
En esta oportunidad, **Chris Redfield** se une a **Sheva**, una agente africana de la Alianza de Seguridad contra el Bioterrorismo, para investigar una serie de hechos similares a los ocurridos en el juego anterior, pero esta vez en el pueblo africano de **Kijuju**, siguiendo los pasos de un bioterrorista llamado **Ricardo Irving**; una misión de rutina que pronto se volverá una pesadilla para sus protagonistas.





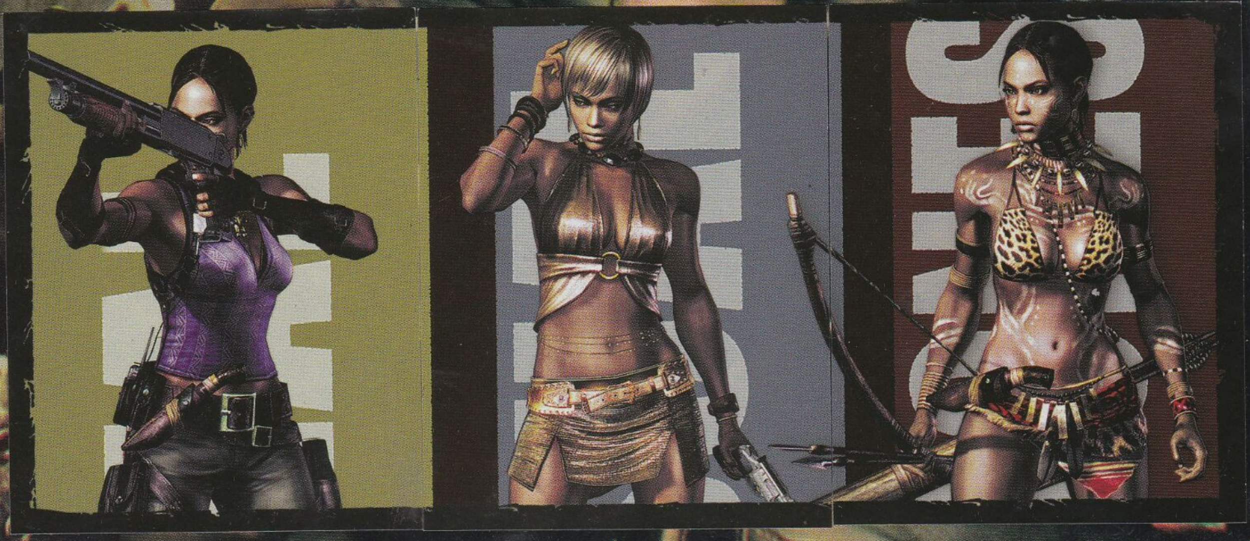
Resident Evil 5 es la primera experiencia cooperativa que se crea para la serie, donde jugar en línea se vuelve un elemento clave.





SHEVA ALOMAR

Es la nueva compañera de Chris Redfield luego de que su compañera, Jill Valentine fuera dada por muerta en una misión previa.



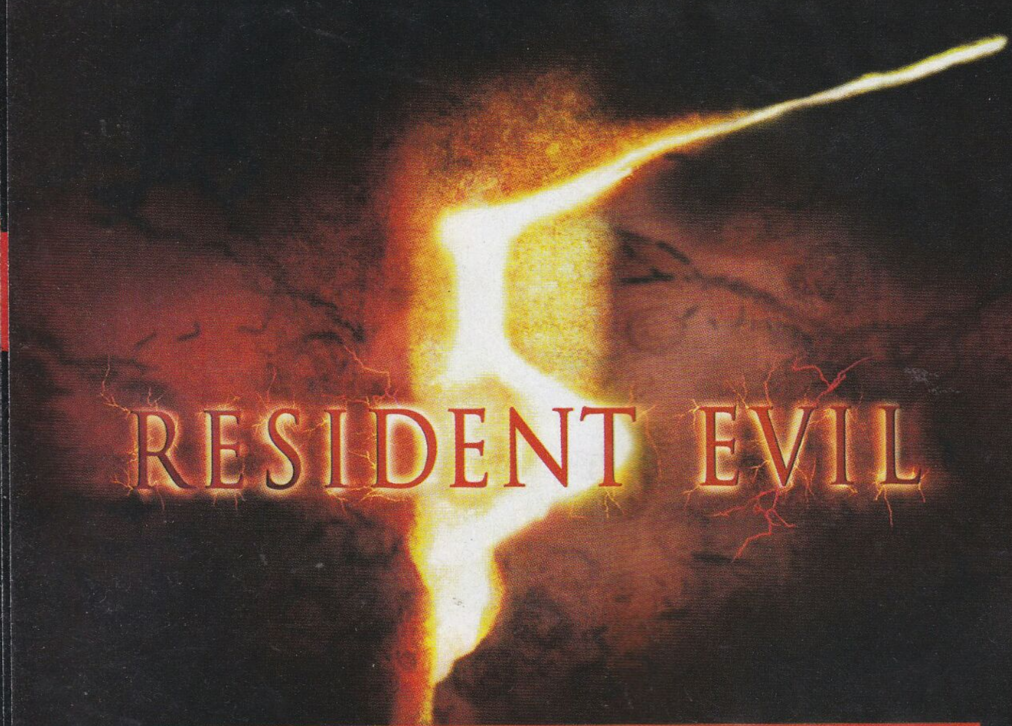


TRICELL

Es el nombre de la farmacéutica que aparece en esta oportunidad y que toma el rol que alguna vez tuvo Umbrella Corp., pero en el continente africano.

IDIOM

Los enemigos de Resident Evil hablaban español. En est oportunidad los Majinis s comunican en suajil



Vendió 6,9 millones de unidades y se convirtió en el juego más popular en la historia de Capcom. Originalmente el título no iba a ser cooperativo, pero Capcom quiso incorporarlo al ver como mejoraba la jugabilidad online en consolas.

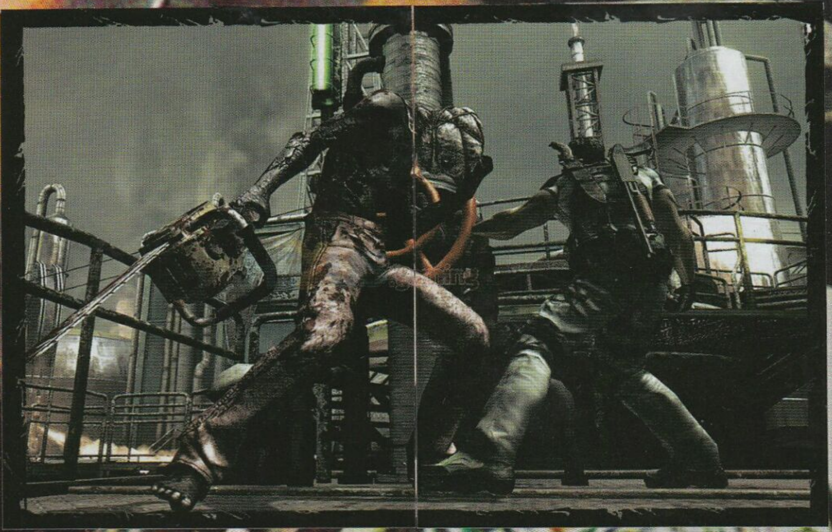


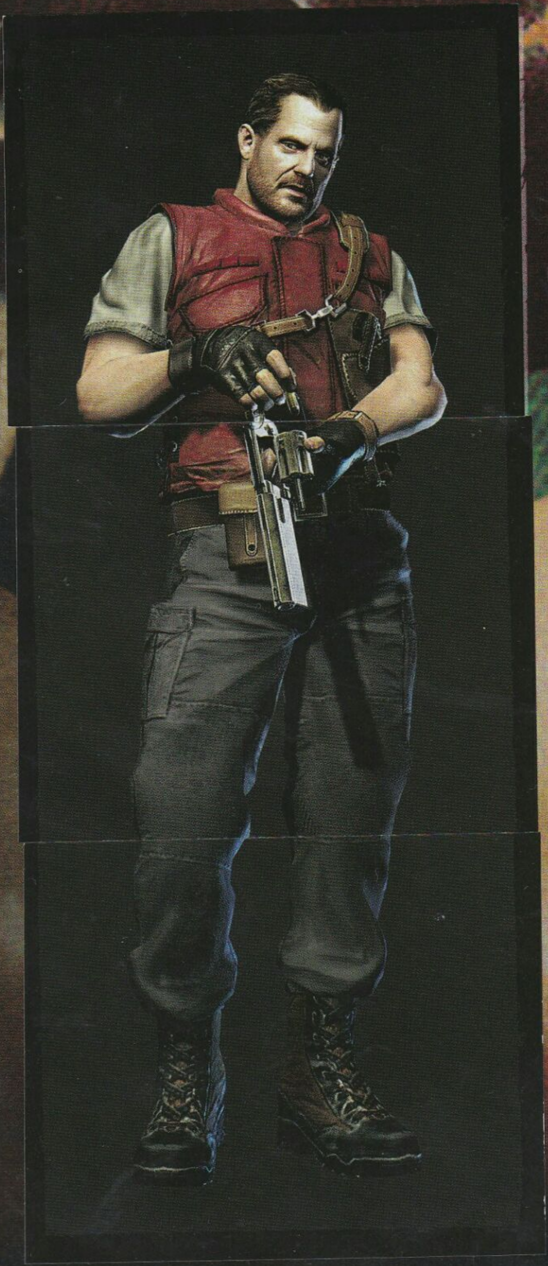
VIRUS UROBOROS

Es el virus creado por el bioterrorista Albert Wesker. Es la variación más poderosa surgida del progenitor, del cual nacieron además los virus T y G.

MAJINI

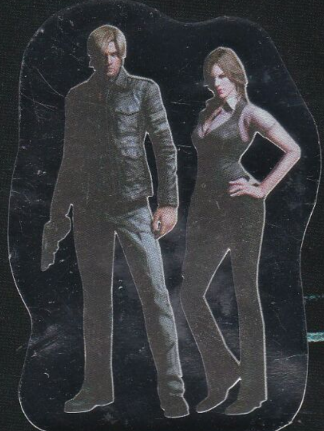
Provienen de una versión mejorada del parásito de Resident Evil 4, el que permite controlar a las personas y mantener su inteligencia.







6



AÑO DE ESTRENO **2012**

RESIDENT EVIL

El último juego de la serie principal que ha sido lanzado por Capcom, llegó a las consolas de PlayStation 3, PC y X-BOX 360 durante el año 2012.

Por primera vez, el juego está dividido en cuatro escenarios con cuatro protagonistas diferentes: **Leon Kennedy, Chris Redfield, Jake Muller y Ada Wong.** Cada escenario posee jugabilidad diferente, pero forma parte de una gran historia que se entrelaza. Al igual que el juego anterior, cada campaña tiene un acompañante que puede ser controlado por una IA o por un jugador en línea.

ADA WONG | **Su historia se desbloquea al completar las tres primeras en cualquier dificultad y sirve de epílogo al juego.**



ENEMIGOS

En este juego se llaman J'avo, nombre que viene de la palabra serbia davo que significa "diablo".

Fueron creados inyectando el virus-C directamente en los afectados, en un proceso denominado "contaminación primaria".





CAMPAÑAS

Cada campaña tiene un estilo diferente: la de Chris es de acción, la de Leon es de supervivencia y la de Jake es más experimental.









La Universidad de Ivy es también una locación del juego Phoenix Wright, desarrollado por Capcom.

RESIDENT EVIL



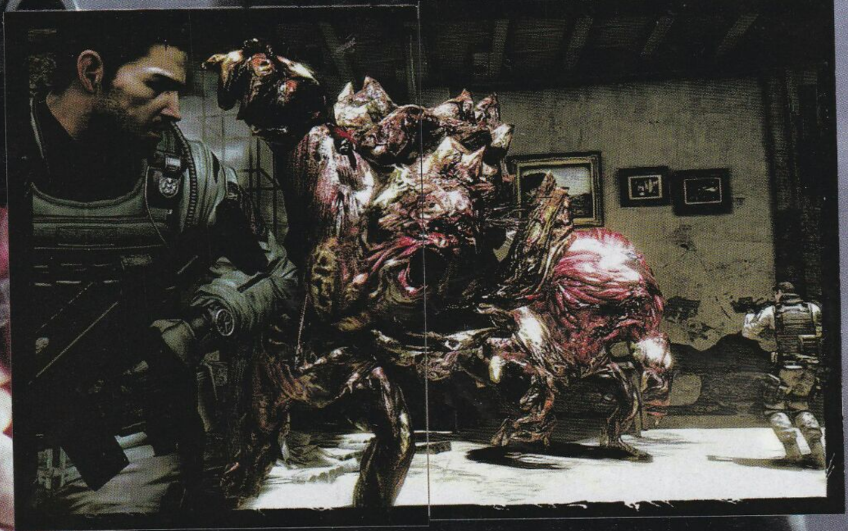
Su desarrollo comenzó apenas terminó el de Resident Evil 5 y mantiene su misma estructura: junto con el terror presente en los juegos originales, fué potenciado con escenas de acción llenas de intensidad.

LEON

La operación de Leon en RE
es descubrir, junto a la agente Helen
Harper, la verdad sobre el accidente







NEO UMBRELLA

Es una organización de bioterrorismo que busca la dominación global, fundada por Carla Radames.

Su nombre es en honor a Umbrella Corp., la creadora del virus-T y de la cual busca seguir los pasos.



Si bien el juego graba el avance automáticamente, el ícono para mostrar que está grabando es una máquina de escribir, un tributo a los juegos clásicos.



En el mapa Urban Chaos del modo "Mercenarios", se puede encontrar un arcade con réplicas de juegos clásicos de Capcom.







El modo "Agent Hunt" te permite jugar del lado de las criaturas e invadir al modo "Campaña" de alguien que esté conectado.



AÑO DE ESTRENO **2002**

resident evil zero

Fue lanzado el año 2002 de forma exclusiva para la consola GameCube de Nintendo. El año 2008 fue portado para Wii de Nintendo y posteriormente para PS3, PS4, PC y X-BOX 360/One.

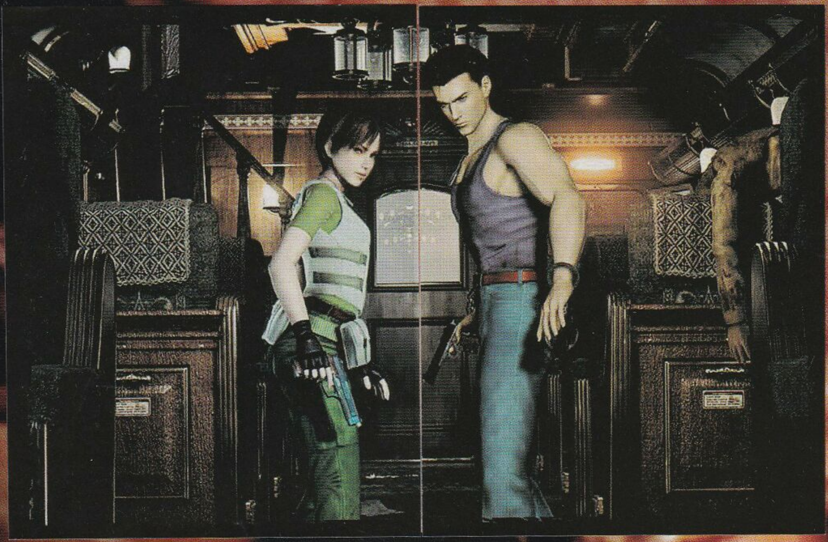
El título es una precuela del primer Resident Evil y cuenta los orígenes de los hechos que desencadenarían los horrores vividos en la primera entrega de la saga. Está protagonizado por la agente de S.T.A.R.S. **Rebecca Chambers**, quién debe ir a investigar una serie de accidentes en las montañas Arklay y por **Billy Coen**, un ex marine, condenado por el homicidio de veintitrés personas. Ellos se encuentran en un tren misteriosamente detenido en un bosque, que resulta ser **Ecliptic Express,** perteneciente a Umbrella Corp. y que los llevará a descubrir las múltiples fachadas y mentiras, que la empresa farmacéutica usa para ocultar sus verdaderas intenciones: **la creación del poderoso virus-T.**





INMUNIDAD

Mientras recoges items del suelo eres inmune a los ataques. Esta técnica es usada por varios speedrunners para ahorrar tiempo y recursos.



Para sacar el ranking S del juego debes terminarlo en un tiempo total menor a las 3 horas y 30 minutos.



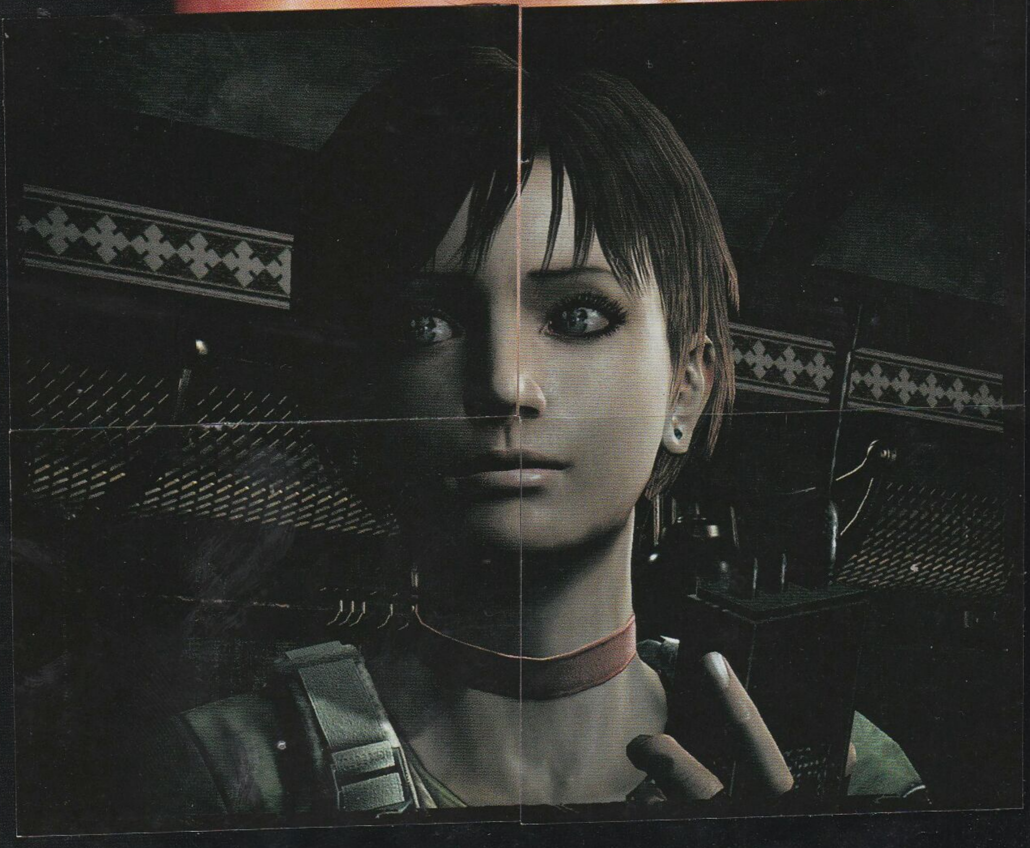
Por primera vez en la serie, los jugadores podían usar dos personajes simultáneamente, una mecánica esencial para resolver los puzzles.

REBECCA CHAMBERS

Rebecca Chambers es un personaje clásico de la serie. De profesión médico además de policía, tiene la capacidad de combinar hierbas para sanar sus heridas y obtener más energía.

Fue parte del equipo de S.T.A.R.S. que fue a investigar la mansión Spencer en el primer juego.

Debes conducirla resolviendo puzzles y eliminando enemigos para poder escapar con vida.







Albert Wesker y el Dr. William Birkin aparecen en el juego pero nunca interactúan con los protagonistas.

Se puede acceder a contenido adicional del "Modo Wesker" después de terminar el juego Resident Evil 0 HD remaster, que fue lanzado en 2016. Es posible manejar a este personaje, que no está incluido en la historia principal del juego.

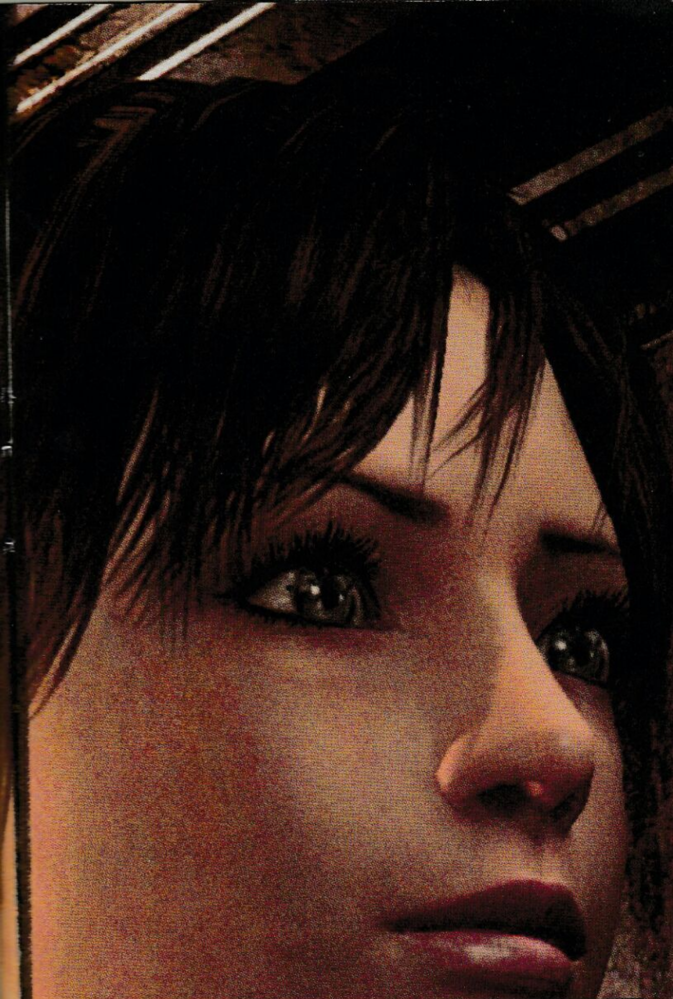
resident evil 0 zero

Speedrunners: son jugadores profesionales que buscan el record mundial, terminando su juego favorito en el menor tiempo posible.

Al terminar el juego en cualquiera de sus dificultades, se desbloquea un modo nuevo llamado "Leech Hunter" que sirve para desbloquear armas más poderosas.



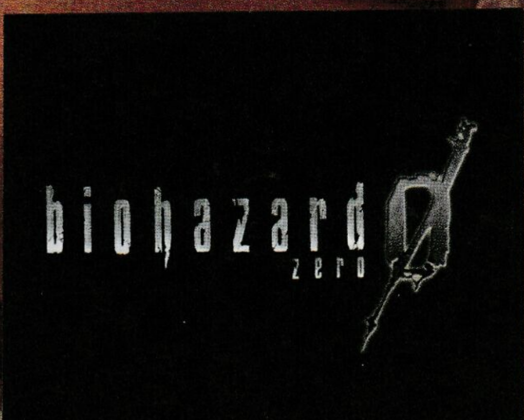




BILLY COEN

No sólo era más grande en estatura, sino que era el único que podía mover objetos grandes y usar el encendedor; artefacto que en este título jugará un papel importante al momento de incendiar cuerdas u obstáculos en tu camino.





El juego original corría en dos discos ya que los que traía el GameCube no tenían suficiente capacidad para almacenar todo el contenido del juego.

A pesar de que el jugador puede controlar dos personajes diferentes, si uno de los dos pierde su energía el juego termina.





Este es el primer juego de la serie que te permite botar items del inventario para poder recogerlos más adelante.

OTRAS APARICIONES

Rebecca Chambers vuelve a aparecer en "Resident Evil Umbrella Chronicles", así como en el mini juego "Mercenaries" de Resident Evil 5.

SORTEO
ÁLBUM COMPLETO

Con tu álbum completo, ingresa a **www.big-bang.cl**, regístrate y participa por estos espectaculares premios.



1ER PREMIO
PLAYSTATION 4 + JUEGO RESIDENT EVIL 6 HD

2DO PREMIO
MESA DE PING PONG PROFESIONAL ROSSEL



Fotos referenciales. Premios sujetos a disponibilidad. Pueden ser reemplazados por items similares de valor semejante.

Fecha Sorteo:
28 de AGOSTO de 2016.

Fecha Publicación:
Dentro de los 5 días hábiles siguientes a la fecha del sorteo.

1. Bases ante Notaría Eduardo Avello Concha.
2. Las publicaciones de ganadores serán en www.big-bang.cl.
3. Los premios de sorteo se podrán canjear hasta 15 días hábiles después de la fecha de publicación, mostrando el álbum completo y RUT (Carné de identidad).
4. Los ganadores serán contactados vía mail y/o teléfono para hacer entrega del premio.
5. El cierre de inscripción a este sorteo será hasta las 24:00 hrs. del día anterior al sorteo. (Horario Chile Continental)
6. Premios, Sorteos y Promociones válidos sólo en Chile.

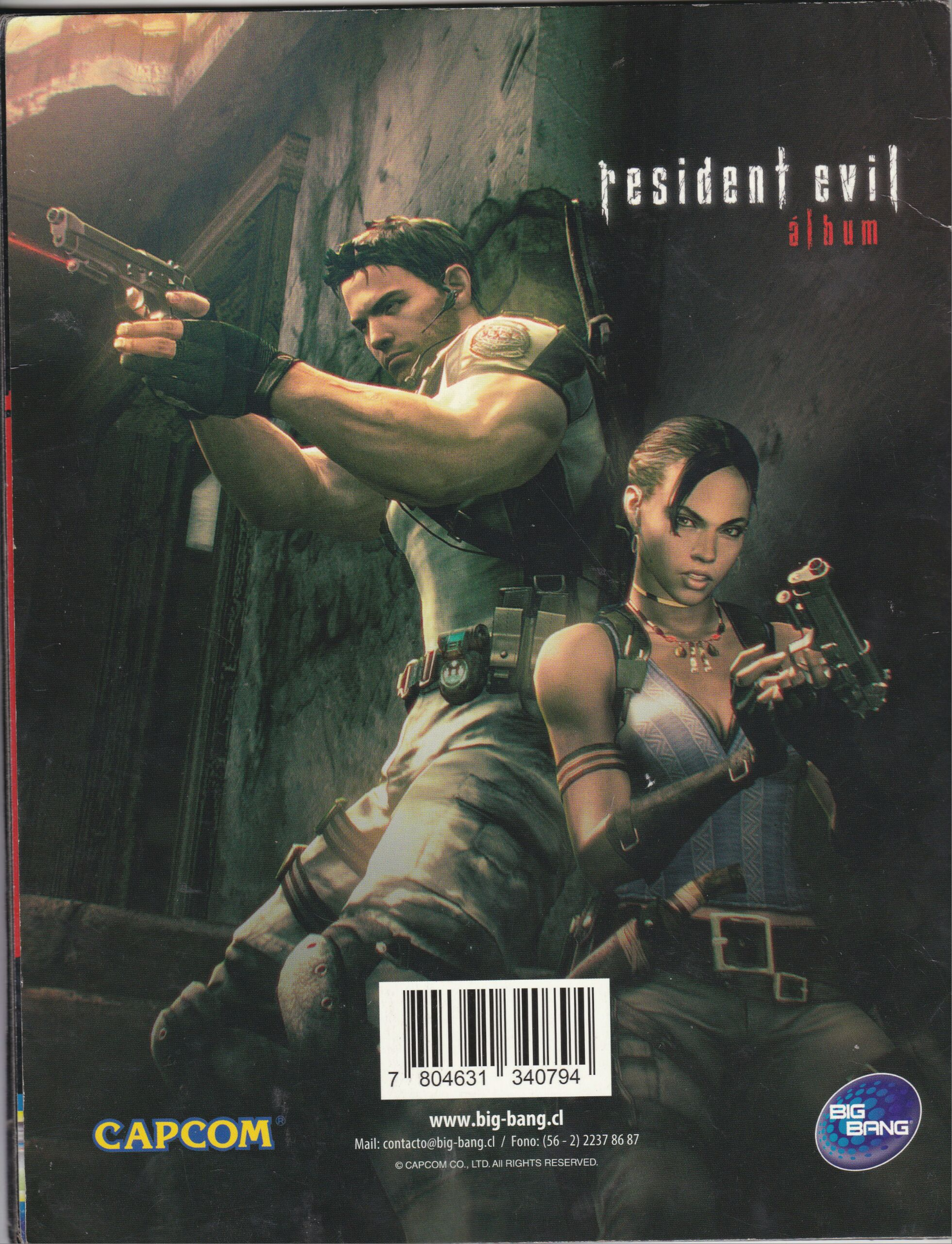
CUENTALÁMINAS

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68
69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85
86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102
103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136
137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153
154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170

LÁMINAS ESPECIALES

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T

Editado y distribuido por Comercializadora Big Bang Ltda.
La Concepción 81, Depto. 304, Providencia, Santiago, Chile / Mail: contacto@big-bang.cl
Teléfono: (56 - 2) 2237 86 87
www.big-bang.cl


resident evil
álbum
7 804631 340794
CAPCOM
www.big-bang.cl
Mail: contacto@big-bang.cl / Fono: (56 - 2) 2237 86 87
© CAPCOM CO., LTD. All RIGHTS RESERVED.
BIG BANG